1 ST PRINTING - MY

SEGA

サービスマニュアル

STOP
重要!

- ご使用の前に、この＜取扱説明書＞をよくお読みのうえ、内容を理解してからお使いください。
- お読みになったあとも、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

MANUAL NO. 420 - 6218

目次

PAGE

1．取扱い上の注意 ———— 1

2．仕様 ———— 2

①モニター
②コントロールパネル

3．テストモード ———— 3

①ＭＥＭＯＲＹ　ＴＥＳＴ　（メモリー テスト）
②Ｔ．Ｇ．Ｐ．　ＴＥＳＴ　（ティー・ジー・ピー テスト）
③ＩＮＰＵＴ　ＴＥＳＴ　（インプット テスト）
④ＯＵＴＰＵＴ　ＴＥＳＴ　（アウトプット テスト）
⑤ＳＯＵＮＤ　ＴＥＳＴ　（サウンド テスト）
⑥Ｃ．Ｒ．Ｔ．　ＴＥＳＴ　（シー・アール・ティー テスト）
⑦ＧＡＭＥ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ　（ゲーム アサインメンツ）
⑧ＣＯＩＮ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ　（コイン アサインメンツ）
⑨ＢＯＯＫＫＥＥＰＩＮＧ　（ブックキーピング）
⑩ＢＡＣＫＵＰ　ＤＡＴＡ　ＣＬＥＡＲ　（バックアップ データ クリア）
⑪ＡＬＬ　ＩＮＩＴＩＡＬＩＺＥ　（オール イニシャライズ）

4．ゲームボード ———— １７

1.取扱い上の注意

警告!

● 感電もしくはＩＣ基盤が故障する恐れがありますので、ＩＣ基板の組み込み及び取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。

● ＩＣ基板上に異物が乗っていたり、埃がついていたりすると回路のショート等の原因によりＩＣ基板が発熱し発火する恐れがあります。
ＩＣ基盤上はいつもきれいにしてください。

STOP
重要!

● 基板とコネクターとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だとＩＣ基板等を破損する恐れがあります。

● ＩＣ基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。
ＩＣ基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。

● ＩＣ基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、ＩＣ基板に静電気を与えないでください。

● ワイヤーハーネスにボタン等を半田付けする際は
ＩＣ基板からワイヤーハーネスを外し、ＩＣ基板に熱を与えないようにしてください。

● ＭＯＤＥＬ２は、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。 ＭＯＤＥＬ２は必ず付属のシールドケースと共に使用してください。

● ＭＯＤＥＬ２に対応するモニター周波数は２４ｋＨｚです。
２４ｋＨｚに非対応のモニター、２４ｋＨｚに非対応のプロジェクターを用いたキャビネットには使用できません。

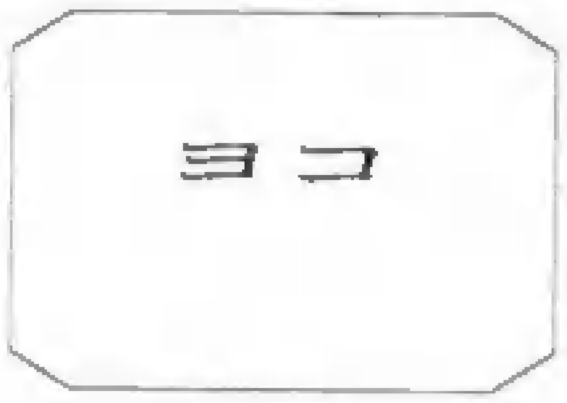
● キャビネットの電源は下記の電流容量を確保できる製品を使用してください。
＋５Ｖ：１０Ａ
これに満たない容量の電源を使用した場合、電源等のキャビネット部材を破損する恐れがあります。

● 記載されている内容は、予告なしに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

2.仕様

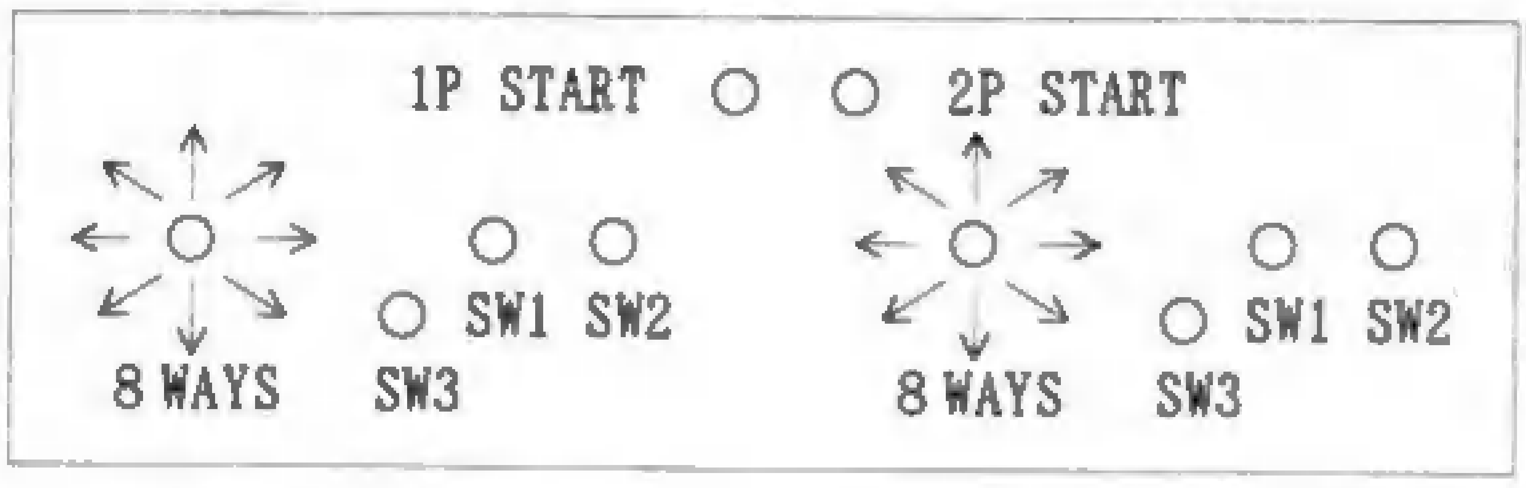
①モニター

モニターの向き



水平同期周波数
２４.８３ｋＨｚ

②コントロールパネル



ＰＬＡＹＥＲ　１　　　ＰＬＡＹＥＲ　２

		ボタンカラー
ＳＷ１	：パンチ	（ＳＫＹ　ＢＬＵＥ）
ＳＷ２	：キック	（ＰＩＮＫ）
ＳＷ３	：バリア	（ＧＲＥＥＮ）

3. テストモード

テストモードは、主に基板の正確な動作確認、モニターのカラー調整、コインの設定及びゲーム設定の調整ができます。

テスト項目の選択

1）電源投入後、テストボタンを押すと次のようなテスト項目のメニューが表示されます。

```
              TEST MENU

         MEMORY TEST
         T.G.P. TEST
         INPUT TEST
         OUTPUT TEST
         SOUND TEST
         C.R.T. TEST
         GAME ASSIGNMENTS
         COIN ASSIGNMENTS
         BOOKKEEPING
         BACKUP DATA CLEAR
         ALL INITIALIZE
      -> EXIT

 SELECT WITH SERVICE BUTTON
   AND PRESS TEST BUTTON
```

2）サービスボタンを押すと“－＞”が移動します。希望する項目に“－＞”を合わせてテストボタンを押して下さい。

3）テストが終了したら“ＥＸＩＴ”の所へ“－＞”を移動させ、テストボタンを押して下さい。ゲーム画面に戻ります。

STOP 重要！

> “ＧＡＭＥ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ”、“ＣＯＩＮ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ”内で、ユーザーが再設定した内容は、メニュー画面のＥＸＩＴからテストモードを終了した時点で記録されます。
> それまでに電源を切ると、再設定内容は無効になりますのでご注意下さい。

①MEMORY　TEST

ＩＣボード上のメモリーＩＣの動作確認を行います。
正常なＩＣには、“ＧＯＯＤ”、異常があれば“ＢＡＤ”と表示します。

```
                 MEMORY TEST

         * * *    ROM    * * *
IC.  7  GOOD   IC.  8  GOOD   IC.  9  GOOD
IC. 10  GOOD   IC. 11  GOOD   IC. 12  GOOD
IC. 15  GOOD   IC. 16  GOOD

         * * *    RAM    * * *
IC. 18  GOOD   IC. 19  GOOD   IC. 79  GOOD
IC. 80  GOOD   IC. 81  GOOD   IC. 82  GOOD
IC. 83  GOOD   IC. 84  GOOD   IC. 88  GOOD
IC. 89  GOOD   IC. 91  GOOD   IC. 92  GOOD
IC. 93  GOOD   IC.150  GOOD   IC. 98  GOOD

          PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

テスト終了後、テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

②Ｔ．Ｇ．Ｐ．　ＴＥＳＴ

ＩＣボード上のＴＧＰ（画面表示関係のＩＣ）の動作確認を行います。
正常なＩＣには、“ＧＯＯＤ”、異常があれば“ＢＡＤ”と表示します。

```
                 T.G.P. TEST

               IC. 31  GOOD

          PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

テスト終了後、テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

③ＩＮＰＵＴ　ＴＥＳＴ

このテストモードでは、各スイッチ／ボタンの状態を表示します。
スイッチ／ボタンを操作した時、“ＯＦＦ”が“ＯＮ”に変われば正常です。

```
              INPUT TEST

PLAYER          1P         2P

UP        :     OFF        OFF
DOWN      :     OFF        OFF
RIGHT     :     OFF        OFF
LEFT      :     OFF        OFF

PUNCH     :     OFF        OFF
KICK      :     OFF        OFF
BARRIER   :     OFF        OFF

START     :     OFF        OFF

    COIN CHUTE 1 : OFF
    COIN CHUTE 2 : OFF
    SERVICE SW   : OFF
    TEST    SW   : OFF


PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

④ＯＵＴＰＵＴ　ＴＥＳＴ

このテストモードでは、「ＶＥＲＳＵＳ　ＣＩＴＹ」キャビネットのビルボード（１Ｐ，２Ｐの各ＷＩＮＮＥＲランプ、７－ＳＥＧ．）の表示チェックを行うことができます。

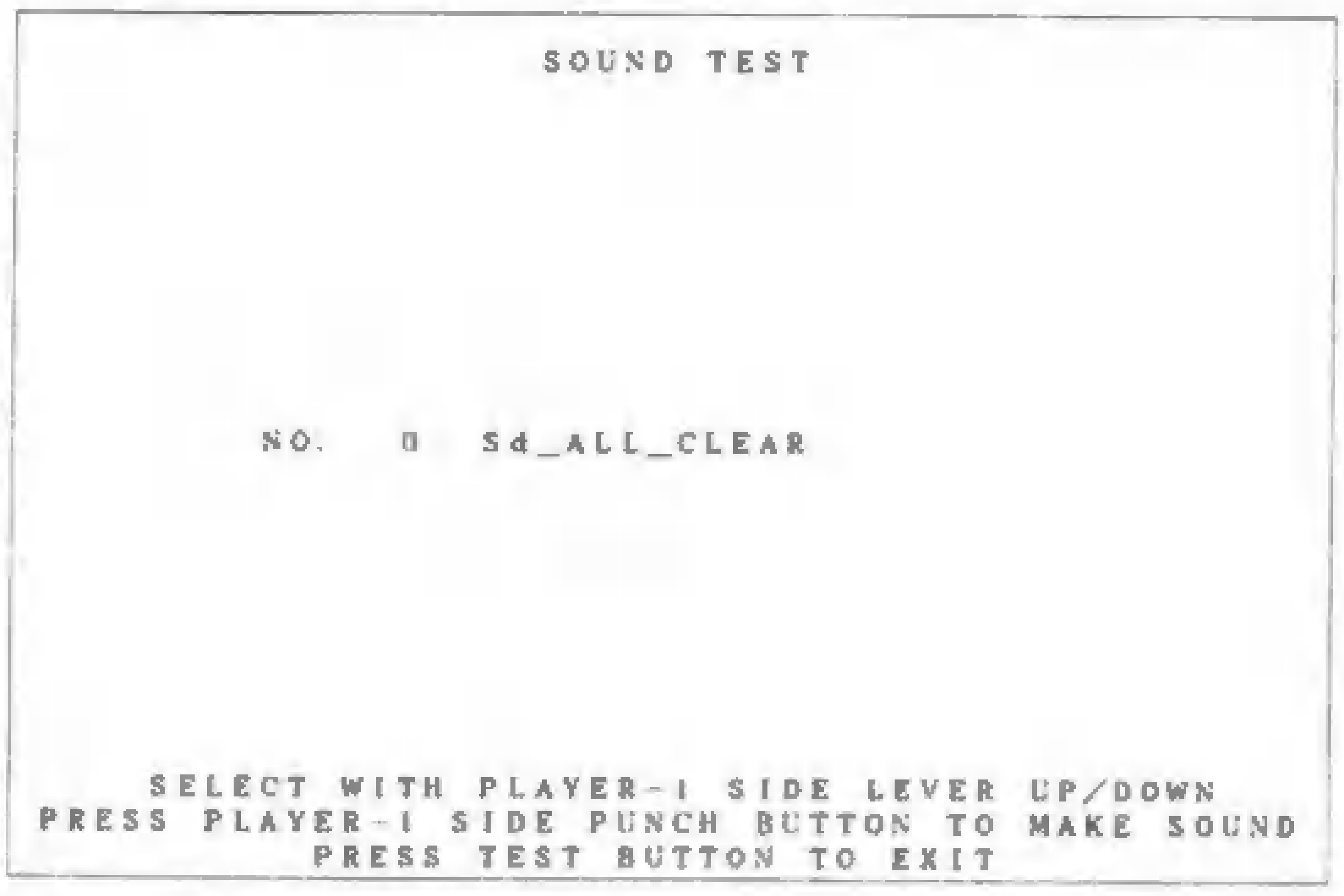
```
              OUTPUT TEST

        VERSUS CITY BILLBOARD
             NOW TESTING

           1P WINNER LAMP               <-- NOTE1



PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

NOTE1:　1P WINNER LAMP, 2P WINNER LAMP, 1P 7-SEG, 2P 7-SEG を一定時間繰り返し表示し、その間、表示に該当するビルボードのテストを行います。

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

⑤SOUND　TEST

このテストモードでは、ゲームに使用されている音声やＢＧＭの確認を行うことが出来ます。



１Ｐレバーの上下でサウンドを選択します。　１Ｐパンチボタンでサウンドを演奏します。

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

⑥C．R．T．　TEST

A）．RGB　カラー調整用画面

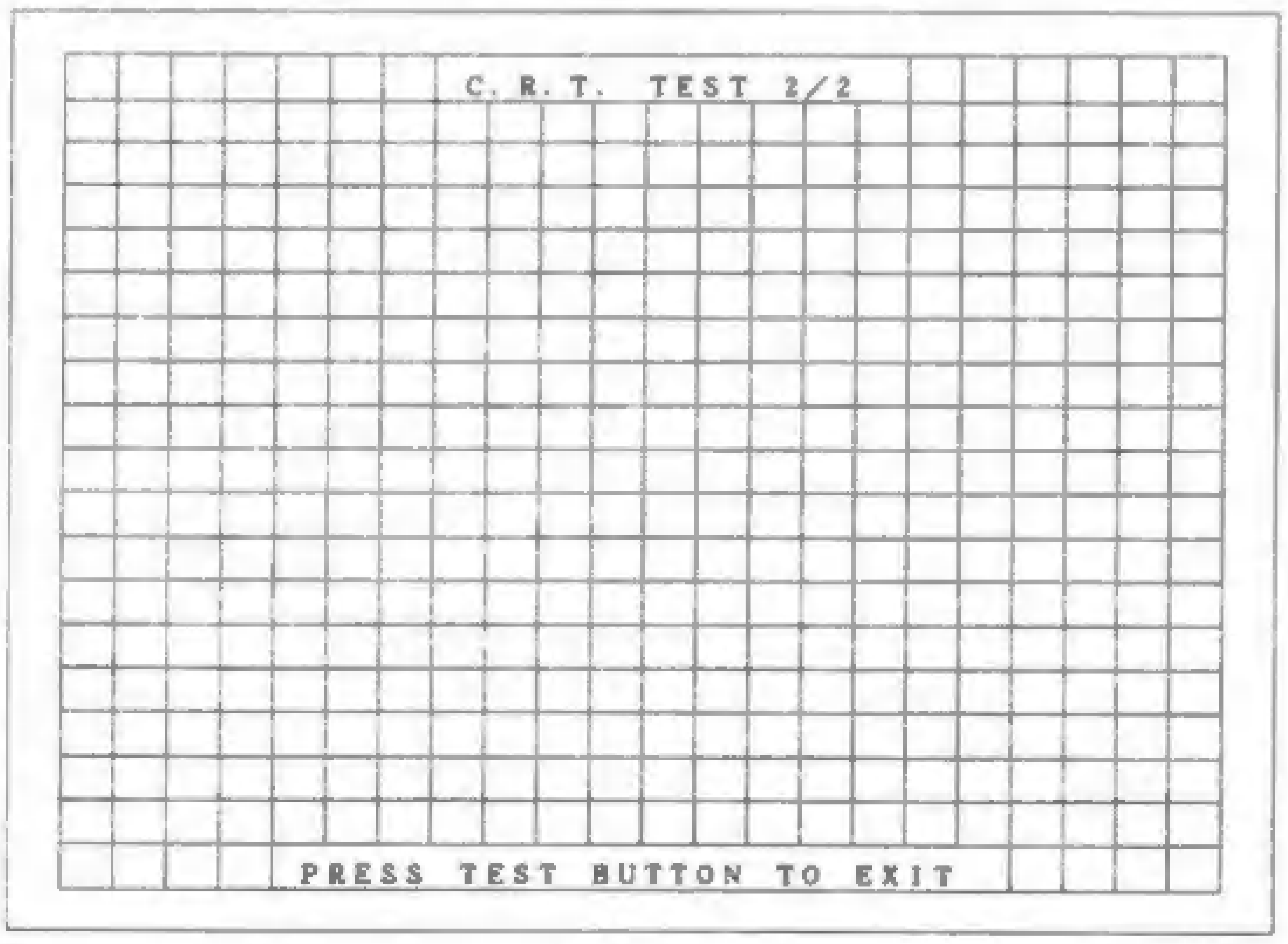
　このページでは、モニターのカラーの確認及びBIAS、GAINの設定ができます。

　赤、緑、青の各色は、左端が最も暗く、右に行くに従って１６段階で明るくなります。
モニターの明るさは、白色のカラーバーが左端の時に黒色、右端の時に白色で正常です。
　バイアス、ゲインの調整は、調整したい色に１Ｐ側のレバーで“－＞”を合わせ、
１Ｐ側のパンチ／キックボタンでバイアスの調整、２Ｐ側のパンチ／キックボタンでゲインの調整ができます。　通常は変更する必要はありません。

ＥＸＩＴの項目でテストボタンを押すと、モニターサイズ調整用画面に移ります。

B）．モニターのサイズ調整用画面

　このページではモニターのサイズ確認ができます。



チェック用の格子が画面から出ないように調整して下さい。
テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

⑦GAME　ASSIGNMENTS

このテストモードでは、ゲームの難易度等の設定が変えられます。

1）サービスボタンを押すと　－＞　が移動します。希望する項目に　－＞　を合わせて下さい。

2）テストボタンを押すと設定が変わります。

3）設定が終了したら　ＥＸＩＴ　の所へ　－＞　を移動させ、テストボタンを押して下さい。

```
                GAME ASSIGNMENTS

     MATCH COUNT(1P)                2        (A)
     MATCH COUNT(VS)                [illegible]        (B)

     ENEMY RANK                NORMAL        (C)
     TIME                          30        (D)

     ENERGY(1P)                NORMAL        (E)
     ENERGY(VS)                NORMAL        (F)

     BARRIER                        5        (G)
     BARRIER RESET                OFF        (H)

     AUTOMATIC                    OFF        (I)
     HYPER MODE                   ON         (J)
     DAMAGE                    NORMAL        (K)
     ADVERTISE SOUND              ON         (L)
     CONTINUE                     ON         (M)
     COUNTRY                    JAPAN        (N)
     DISPLAY TYPE              C.R.T.        (O)
     VS FINISH                    OFF        (P)
     INITIALIZE                              (Q)
  -> EXIT

        SELECT WITH SERVICE BUTTON
          AND PRESS TEST BUTTON
```

↑上記の内容は初期状態の設定です。

（A）ＭＡＴＣＨ　ＣＯＵＮＴ（１Ｐ）　（２～５）
一人プレイの場合において、何セットマッチにするか設定します。

（B）ＭＡＴＣＨ　ＣＯＵＮＴ（ＶＳ）　（２～５）
対戦プレイの場合において、何セットマッチにするか設定します。

（C）ＥＮＥＭＹ　ＲＡＮＫ　（ＥＡＳＹ，ＮＯＲＭＡＬ，ＨＡＲＤ，ＨＡＲＤＥＳＴ）
ゲーム全体の難易度を設定します。

（D）ＴＩＭＥ　（１０，２０，３０，４０，５０，６０，７０，８０，９０，９９）
１セットの時間（秒）を設定します。

（E）ＥＮＥＲＧＹ（１Ｐ）　（ＥＡＳＹ，ＮＯＲＭＡＬ，ＨＡＲＤ，ＨＡＲＤＥＳＴ）
１人プレイにおけるキャラクターの体力値を設定します。
ＥＡＳＹほど体力値が高く、ＨＡＲＤＥＳＴほど体力値は低くなります。

（F）ＥＮＥＲＧＹ（ＶＳ）　（ＥＡＳＹ，ＮＯＲＭＡＬ，ＨＡＲＤ，ＨＡＲＤＥＳＴ）
対戦プレイにおけるキャラクターの体力値を設定します。
ＥＡＳＹほど体力値が高く、ＨＡＲＤＥＳＴほど体力値は低くなります。

（G）ＢＡＲＲＩＥＲ　（１～１０）
キャラクターが持てるバリアの個数を設定します。

（H）ＢＡＲＲＩＥＲ　ＲＥＳＥＴ　（ＯＦＦ，ＯＮ）
１セット終了ごとに上項目で設定した数にバリアの個数をセットし直すか否か設定します。
ＯＦＦの場合、相手キャラクタを倒すまでセットし直しません。

(I) AUTOMATIC (OFF, ON)
オートマティックモードを使用できるか否かを設定します。
ONの場合、キャラクター選択直後に「オートマティック」か「マニュアル」かを選択できます。
ここで「オートマティック」を選択した場合、パンチボタン連打やキックボタン連打等の
簡単な操作で多彩な技をだすことができます。

(J) HYPER MODE (ON, OFF)
ハイパーモードを使用できるか否かを設定します。
ONの場合、試合中に「←+P+K」（自キャラが敵キャラの左にいる場合）の操作を
行うことにより、しばらくの間、ハイパーモードになることができます。
ハイパーモード中は通常連続しない技を連続して繰り出すことができます。
ハイパーモードを使用するごとに、バリアの使用回数が1回減ります。

(K) DAMAGE (NORMAL, REAL)
ダメージ補正を行うか否かを設定します。
NORMALの場合、プレイヤーの強弱を判断し、弱いプレイヤーに有利になるように
ダメージを補正します。
REALの場合、ダメージ補正を行いません。

(L) ADVERTISE SOUND (ON, OFF)
アドバタイズ音を出すかどうか設定します。

(M) CONTINUE (ON, OFF)
継続プレイの有無を設定します。 継続プレイ有りの場合、ONに設定します。

(N) COUNTRY (JAPAN, USA, EXPORT)
メッセージ言語等を設定します。

(O) DISPLAY TYPE (C.R.T., PROJECTOR)
キャビネットに使用しているディスプレイにより、適当な設定を行って下さい。

(P) VS FINISH (OFF, ON)
OFF： 対戦プレイ終了後、勝者が一人プレイの続きを行います。
ON： 対戦プレイ終了後、二人ともゲームオーバーになります。 （イベント用）

(Q) INITIALIZE
GAME ASSIGNMENTの全ての設定を初期設定に戻します。

⑧COIN ASSIGNMENTS

このモードではコイン投入に対するクレジットの増加分等の設定が変えられます。

1）サービスボタンを押すと　－＞　が移動します。希望する項目に　－＞　を合わせて下さい。
2）テストボタンを押すと設定が変わります。
3）設定が終了したら　ＥＸＩＴ　の所へ　－＞　を移動させ、テストボタンを押して下さい。

```
COIN ASSIGNMENTS

COIN CHUTE TYPE           COMMON          (A)
CREDIT TO 1P START        1 CREDIT
          1P CONTINUE     1 CREDIT        (B)
CREDIT TO VS START        1 CREDIT
          VS CONTINUE     1 CREDIT        (C)

COIN/CREDIT SETTING          #1           (D)

COIN CHUTE #1       1 COIN   1 CREDIT

COIN CHUTE #2       1 COIN   1 CREDIT

MANUAL SETTING                            (E)

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON
```

（ＣＯＭＭＯＮ設定）

```
COIN ASSIGNMENTS

COIN CHUTE TYPE           INDIVIDUAL
CREDIT TO 1P START        1 CREDIT
          1P CONTINUE     1 CREDIT
CREDIT TO VS START        1 CREDIT
          VS CONTINUE     1 CREDIT

COIN/CREDIT SETTING          #1

COIN CHUTE          1 COIN   1 CREDIT

MANUAL SETTING

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON
```

（ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ設定）

(A) ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　ＴＹＰＥ　（ＣＯＭＭＯＮ，ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ）
筐体のコインシュート仕様に応じて設定して下さい。

ＣＯＭＭＯＮ
２人のプレイヤーが共通のコインシュートを使用する筐体。

ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ
２人のプレイヤーに対して、各々のコインシュートを設けている筐体。

(B) ＣＲＥＤＩＴ　ＴＯ　１Ｐ　ＳＴＡＲＴ　　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
　　　　　　　　　　　　１Ｐ　ＣＯＮＴＩＮＵＥ　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
１人プレイをスタート／コンティニューするときに必要なクレジット数を設定します。

(C) ＣＲＥＤＩＴ　ＴＯ　１Ｐ　ＳＴＡＲＴ　　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
　　　　　　　　　　　　１Ｐ　ＣＯＮＴＩＮＵＥ　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
対戦プレイをスタート／コンティニューするときに必要なクレジット数を設定します。

(D) ＣＯＩＮ／ＣＲＥＤＩＴ　ＳＥＴＴＩＮＧ　（＃１　～　＃２７）
コイン投入に対するクレジットの増加分を設定します。設定は＃１から＃２７まであり、
○○枚のコインを入れたときに、○○クレジットになるという表し方をしています。
ただし、＃２７はＦＲＥＥ　ＰＬＡＹとなります。
詳しい表示は表１（ＣＯＭＭＯＮ），表２（ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ）を参照下さい。

(E) ＭＡＮＵＡＬ　ＳＥＴＴＩＮＧ
コイン投入に対するクレジットの増加分の設定を、（Ｄ）よりさらに細かく変えることのできるページに移ります。（表３を参照して下さい。）
尚、このＭＡＮＵＡＬ　ＳＥＴＴＩＮＧを行った場合、（Ｄ）ＣＯＩＮ／ＣＲＥＤＩＴ　ＳＥＴＴＩＮＧの設定は無効となります。

表1：COIN/CREDIT SETTING (COIN CHUTE COMMON TYPE)

設定名称	コイン1の動作		コイン2の動作	
SETTING #1	1 COIN	1 CREDIT	1 COIN	1 CREDIT
SETTING #2	1 COIN	2 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
SETTING #3	1 COIN	3 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
SETTING #4	1 COIN	4 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
SETTING #5	1 COIN	5 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
SETTING #6	1 COIN	2 CREDITS	1 COIN	2 CREDITS
SETTING #7	1 COIN	5 CREDITS	1 COIN	2 CREDITS
SETTING #8	1 COIN	3 CREDITS	1 COIN	3 CREDITS
SETTING #9	1 COIN	4 CREDITS	1 COIN	4 CREDITS
SETTING #10	1 COIN	5 CREDITS	1 COIN	5 CREDITS
SETTING #11	1 COIN	6 CREDITS	1 COIN	6 CREDITS
SETTING #12	2 COINS	1 CREDIT	2 COINS	1 CREDIT
SETTING #13	1 COIN	1 CREDIT	2 COINS	1 CREDIT
SETTING #14	1 COIN	2 CREDITS	2 COINS	1 CREDIT
SETTING #15	1 COIN	1 CREDIT	1 COIN	1 CREDIT
	2 COINS	3 CREDITS	2 COINS	3 CREDITS
SETTING #16	1 COIN	3 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
			2 COINS	3 CREDITS
SETTING #17	3 COINS	1 CREDIT	3 COINS	1 CREDIT
SETTING #18	4 COINS	1 CREDIT	4 COINS	1 CREDIT
SETTING #19	1 COIN	1 CREDIT	1 COIN	1 CREDIT
	2 COINS	2 CREDITS	2 COINS	2 CREDITS
	3 COINS	3 CREDITS	3 COINS	3 CREDITS
	4 COINS	5 CREDITS	4 COINS	5 CREDITS
SETTING #20	1 COIN	5 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
			2 COINS	2 CREDITS
			3 COINS	3 CREDITS
			4 COINS	5 CREDITS
SETTING #21	5 COINS	1 CREDITS	5 COINS	1 CREDIT
SETTING #22	1 COIN	2 CREDITS	3 COINS	1 CREDIT
			5 COINS	2 CREDITS
SETTING #23	2 COINS	1 CREDIT	2 COINS	1 CREDIT
	4 COINS	2 CREDITS	4 COINS	2 CREDITS
	5 COINS	3 CREDITS	5 COINS	3 CREDITS
SETTING #24	1 COIN	3 CREDITS	2 COINS	1 CREDIT
			4 COINS	2 CREDITS
			5 COINS	3 CREDITS
SETTING #25	1 COIN	1 CREDIT	1 COIN	1 CREDIT
	2 COINS	2 CREDITS	2 COINS	2 CREDITS
	3 COINS	3 CREDITS	3 COINS	3 CREDITS
	4 COINS	4 CREDITS	4 COINS	4 CREDITS
	5 COINS	6 CREDITS	5 COINS	6 CREDITS
SETTING #26	1 COIN	6 CREDITS	1 COIN	1 CREDIT
			2 COINS	2 CREDITS
			3 COINS	3 CREDITS
			4 COINS	4 CREDITS
			5 COINS	6 CREDITS
SETTING #27	FREE PLAY		FREE PLAY	

表2：COIN／CREDIT SETTING
(COIN CHUTE INDIVIDUAL TYPE)

設 定 名 称	各席のコインシュート動作
SETTING #1	1 COIN 1 CREDIT
SETTING #2	1 COIN 2 CREDITS
SETTING #3	1 COIN 3 CREDITS
SETTING #4	1 COIN 4 CREDITS
SETTING #5	1 COIN 5 CREDITS
SETTING #11	1 COIN 6 CREDITS
SETTING #12	2 COINS 1 CREDIT
SETTING #15	1 COIN 1 CREDIT
	2 COINS 3 CREDITS
SETTING #17	3 COINS 1 CREDIT
SETTING #18	4 COINS 1 CREDIT
SETTING #19	1 COIN 1 CREDIT
	2 COINS 2 CREDITS
	3 COINS 3 CREDITS
	4 COINS 5 CREDITS

設 定 名 称	各席のコインシュート動作
SETTING #21	5 COINS 1 CREDIT
SETTING #23	2 COINS 1 CREDIT
	4 COINS 2 CREDITS
	5 COINS 3 CREDITS
SETTING #25	1 COIN 1 CREDIT
	2 COINS 2 CREDITS
	3 COINS 3 CREDITS
	4 COINS 4 CREDITS
	5 COINS 6 CREDITS
SETTING #27	FREE PLAY

表3：MANUAL SETTING

COIN TO CREDIT (1クレジットに必要なコイン[redacted])	1 COIN 1 CREDIT
	2 COINS 1 CREDIT
	3 COINS 1 CREDIT
	4 COINS 1 CREDIT
	5 COINS 1 CREDIT
	6 COINS 1 CREDIT
	7 COINS 1 CREDIT
	8 COINS 1 CREDIT
	9 COINS 1 CREDIT

BONUS ADDER (ボーナスコイン)	NO BONUS ADDER
	2 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	3 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	4 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	5 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	6 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	7 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	8 COINS GIVE 1 EXTRA COIN
	9 COINS GIVE 1 EXTRA COIN

COIN CHUTE (#1／#2) MULTIPLIER (各コインシュートの倍率)	1 COIN COUNTS AS 1 COIN
	1 COIN COUNTS AS 2 COINS
	1 COIN COUNTS AS 3 COINS
	1 COIN COUNTS AS 4 COINS
	1 COIN COUNTS AS 5 COINS
	1 COIN COUNTS AS 6 COINS
	1 COIN COUNTS AS 7 COINS
	1 COIN COUNTS AS 8 COINS
	1 COIN COUNTS AS 9 COINS

⑨BOOKKEEPING

このテストモードでは、コイン投入枚数／クレジット数／タイム／ゲーム回数のデータが確認できます。
サービスボタンを押すと次ページに移ります。　テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

・1／5　GLOBAL　DATA

```
                BOOKKEEPING 1/5

                GLOBAL DATA

          COIN CHUTE #1        0                      (A)
          COIN CHUTE #2        0                      (B)
            TOTAL COINS        0                      (C)

           COIN CREDITS        0                      (D)
        SERVICE CREDITS        0                      (E)
          TOTAL CREDITS        0                      (F)

             TOTAL TIME        0D   0H   0M   0S      (G)
              PLAY TIME        0D   0H   0M   0S      (H)
  PLAY TIME RATIO(*1000)       0                      (I)

       TOTAL GAME COUNT        0                      (J)
                     1P        0                      (K)
                     VS        0                      (L)

          1P GAME TIME A       0D   0H   0M   0S      (M)
        WAIT GAME TIME A       0D   0H   0M   0S      (N)
          VS GAME TIME A       0D   0H   0M   0S      (O)
      TOTAL AVERAGE TIME      --M  --S                (P)
                      1P      --M  --S                (Q)
                      VS      --M  --S                (R)

       PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
         PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

(A) COIN　CHUTE　#1
　　COIN　CHUTE　#1に投入されたコイン枚数を表示します。

(B) COIN　CHUTE　#2
　　COIN　CHUTE　#2に投入されたコイン枚数を表示します。

(C) TOTAL　COINS
　　投入された全てのコイン枚数を表示します。　(A) + (B)

(D) COIN　CREDITS
　　コイン投入によるクレジット数を表示します。

(E) SERVICE　CREDITS
　　サービスボタンによるクレジット数を表示します。

(F) TOTAL　CREDITS
　　クレジット数の合計を表示します。　(D) + (E)

(G) TOTAL　TIME
　　機械の総通電時間を表示します。

(H) PLAY　TIME
　　ゲームが行われた時間を表示します。

(I) PLAY　TIME　RATIO
　　総通電時間に対するプレイ時間の割合を表示します。

(J) TOTAL　GAME　COUNT
　　ゲームの総プレイ回数を表示します。　(K) + (L)

(K) 1P　GAME　COUNT
　　一人プレイ回数を表示します。

(L) VS　GAME　COUNT
　　対戦プレイ回数を表示します。

(M) 1P　GAME　TIME　A
　　一人プレイ時間合計を表示します。

(N) WAIT　GAME　TIME　A
　　乱入対戦があった時の乱入対戦時間を除いたゲーム時間合計を表示します。

(O) VS　GAME　TIME　A
　　対戦プレイ時間合計を表示します。

(P) TOTAL　AVERAGE　TIME
　　総プレイ時間の平均を表示します。　((M) + (O) × 2) ／ (J)

(Q) 1P　AVERAGE　TIME
　　1Pプレイ時間の平均を表示します。　(M) ／ (K)

(R) VS　AVERAGE　TIME
　　対戦プレイ時間の平均を表示します。　(O) ／ (L)

・2／5　GLOBAL　DATA　2

```
                    BOOKKEEPING 2/5

                    GLOBAL DATA 2
                    -TYPE-B DATA-

                                    START    CONTINUE
           1P PLAY COUNT                0           0     )(S)
           VS PLAY COUNT                0           0
       1P AVG. PLAY TIME           --M--S      --M--S     )(T)
       VS AVG. PLAY TIME           --M--S      --M--S

   TIME                             COUNT
            -1P START-  -VS START-  -1P CONT-  -VS CONT-
0~    30S       0           0           0          0
 ~  1M          0           0           0          0
 ~  1M30S       0           0           0          0
 ~  2M          0           0           0          0
 ~  2M30S       0           0           0          0
 ~  3M          0           0           0          0
 ~  3M30S       0           0           0          0
 ~  4M          0           0           0          0
 ~  4M30S       0           0           0          0      (U)
 ~  5M          0           0           0          0
 ~  5M30S       0           0           0          0
 ~  6M          0           0           0          0
 ~  6M30S       0           0           0          0
 ~  7M          0           0           0          0
 ~  7M30S       0           0           0          0
 ~  8M          0           0           0          0
 ~  8M30S       0           0           0          0
 ~  9M          0           0           0          0
 ~  9M30S       0           0           0          0
 ~10M           0           0           0          0
10M~            0           0           0          0

          PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
             PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

(S) 1P　PLAY　COUNT, VS　PLAY　COUNT
　　1Pプレイ、対戦プレイの各ゲーム回数を表示します。
(T) 1P　AVG. PLAY　TIME, VS　AVG. PLAY　TIME
　　1Pプレイ、対戦プレイの各ゲーム時間の平均を表示します。
(U) 各プレイ時間あたりのゲーム回数分布表を表示します。

・3／5　1P　GAME　DATA

```
                    BOOKKEEPING 3/5

                     1P GAME DATA

            GAME COUNT              0                     (V)

TOTAL TIME        0D  ■■   0M   0S                        (W)
  AVG TIME                --M   -S                        (X)
  MIN TIME                 0M   0S                        (Y)
  MAX TIME                 0M   0S                        (Z)

        CONTINUE COUNT              0                     a)
             SET COUNT              0                     b)
            DRAW COUNT              0                     c)
     WIN BY K.O. COUNT              0                     d)
    WIN BY JUDGE COUNT              0                     e)

          ----COUNT----  ----TIME----
  ROUND   TOTAL    WIN    TOTAL   AVG.    WIN RATE
  (th)  (times) (times)   (sec)   (sec)   (*1000)
    1        0       0       0    ----
    2        0       0       0    ----
    3        0       0       0    ----
    4        0       0       0    ----                     (f)
    5        0       0       0    ----
    6        0       0       0    ----
    7        0       0       0    ----
    8        0       0       0    ----
    9        0       0       0    ----
   10        0       0       0    ----

          PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
             PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

(V) GAME　COUNT　　　　　　　1Pプレイの回数を表示します。
(W) TOTAL　TIME　　　　　　　1Pプレイの総時間を表示します。
(X) AVG　TIME　　　　　　　　1Pプレイ時間の平均を表示します。
(Y) MIN　TIME　　　　　　　　1Pプレイ時間の最短を表示します。
(Z) MAX　TIME　　　　　　　　1Pプレイ時間の最長を表示します。
(a) CONTINUE　COUNT　　　　1Pプレイのコンティニュー回数を表示します。
(b) SET　COUNT　　　　　　　1Pプレイの総セット数を表示します。
(c) DRAW　COUNT　　　　　　1Pプレイの引き分け回数を表示します。
(d) WIN　BY　K.O.　COUNT　1Pプレイのノックアウトによる勝利回数を表示します。
(e) WIN　BY　JUDGE　COUNT　1Pプレイの判定勝利回数を表示します。(TIME OVER)
(f) 1P時、各ラウンドにおけるプレイ回数、勝利回数、総プレイ時間、平均プレイ時間、勝率を
　　表示しています。

・4／5 VS GAME DATA

```
                    BOOKKEEPING 4/5

                     VS GAME DATA

(g)             GAME COUNT          0     GAME TIME   COUNT
                                            (sec)   (times)
(h)  TOTAL TIME       0D  0H   0M  0S     ~  10         0
(i)    AVG TIME                --M --S     ~  13         0
(j)    MIN TIME                 0M  0S     ~  16         0
(k)    MAX TIME                 0M  0S     ~  19         0
                                           ~  22         0
(l)          CONTINUE COUNT         0      ~  25         0
(m)               SET COUNT         0      ~  28         0
(n)              DRAW COUNT         0      ~  31         0
(o)        WIN BY K.O. COUNT        0      ~  34         0
(p)       WIN BY JUDGE COUNT        0      ~  37         0
                                           ~  40         0
                                           ~  43         0
                                           ~  46         0
                                           ~  49         0
                                           ~  52         0
                                           ~  55         0    (q)
                                           ~  58         0
                                           ~  61         0
                                           ~  64         0
                                           ~  67         0
                                           ~  70         0
                                           ~  73         0
                                           ~  76         0
                                           ~  79         0
                                           ~  82         0
                                           ~  85         0
                                           ~  88         0
                                           ~  91         0
                                           ~  94         0
                                           ~  97         0
                                           ~100          0
                                           ~103          0
                                           104~          0

          PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
             PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

(g) GAME COUNT　対戦プレイの回数を表示します。
(h) TOTAL TIME　対戦プレイの総時間表示します。
(i) AVG TIME　対戦プレイの平均時間を表示します。
(j) MIN TIME　対戦プレイの最短時間を表示します。
(k) MAX TIME　対戦プレイの最長時間を表示します。
(l) CONTINUE COUNT　対戦プレイのコンティニュー回数を表示します。
(m) SET COUNT　対戦プレイの総セット数を表示します。
(n) DRAW COUNT　対戦プレイの引き分け回数を表示します。
(o) WIN BY K.O. COUNT　対戦プレイのノックアウトによる勝利回数を表示します。
(p) WIN BY JUDGE COUNT　対戦プレイの判定勝利回数を表示します。
(q) 対戦プレイにおける、プレイ時間あたりのゲーム回数分布表です。
　　難易度設定等の目安にして下さい。

・5／5 VS GAME DATA 2

```
                    BOOKKEEPING 5/5

                    VS GAME DATA 2

                      VS DIAGRAM

            MY CHAR : SONIC                              (s)

V.S.CHAR.        WIN.     LOSE.  0%    RATE.   100%
SONIC              0         0 -
TAILS              0         0 -
AMY                0         0 -
BEAN               0         0 -
FANG               0         0 -
BARK               0         0 -
KNUCKLES           0         0 -
ESPIO              0         0 -


A VICTORY STREAK   0                                     (t)

      SELECT WITH PLAYER 1 SIDE LEVER UP/DOWN
         PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
            PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

この画面はMY　CHAR（s）で選択したキャラクターの、他のキャラクターに対する勝ち数、負け数、勝率を表示します。　1PレバーのL下でMY　CHARを変更します。
（t）A　VICTRY　STREAK　　対戦プレイにおける、そのキャラクターの最大連勝数です。

⑩BACKUP　DATA　CLEAR

このモードで、ＢＯＯＫＫＥＥＰＩＮＧの内容を消去することができます。

```
              BACKUP DATA CLEAR



               YES (CLEAR)
            -> NO  (CANCEL)



        SELECT WITH SERVICE BUTTON
          AND PRESS TEST BUTTON
```

消去するときは、“->”をサービスボタンで“ＹＥＳ”に合わせて、テストボタンを押します。
“ＮＯ”に合わせるてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。
消去が完了すると“ＣＯＭＰＬＥＴＥ”と表示され、メニュー画面に戻ります。

⑪ALL　INITIALIZE

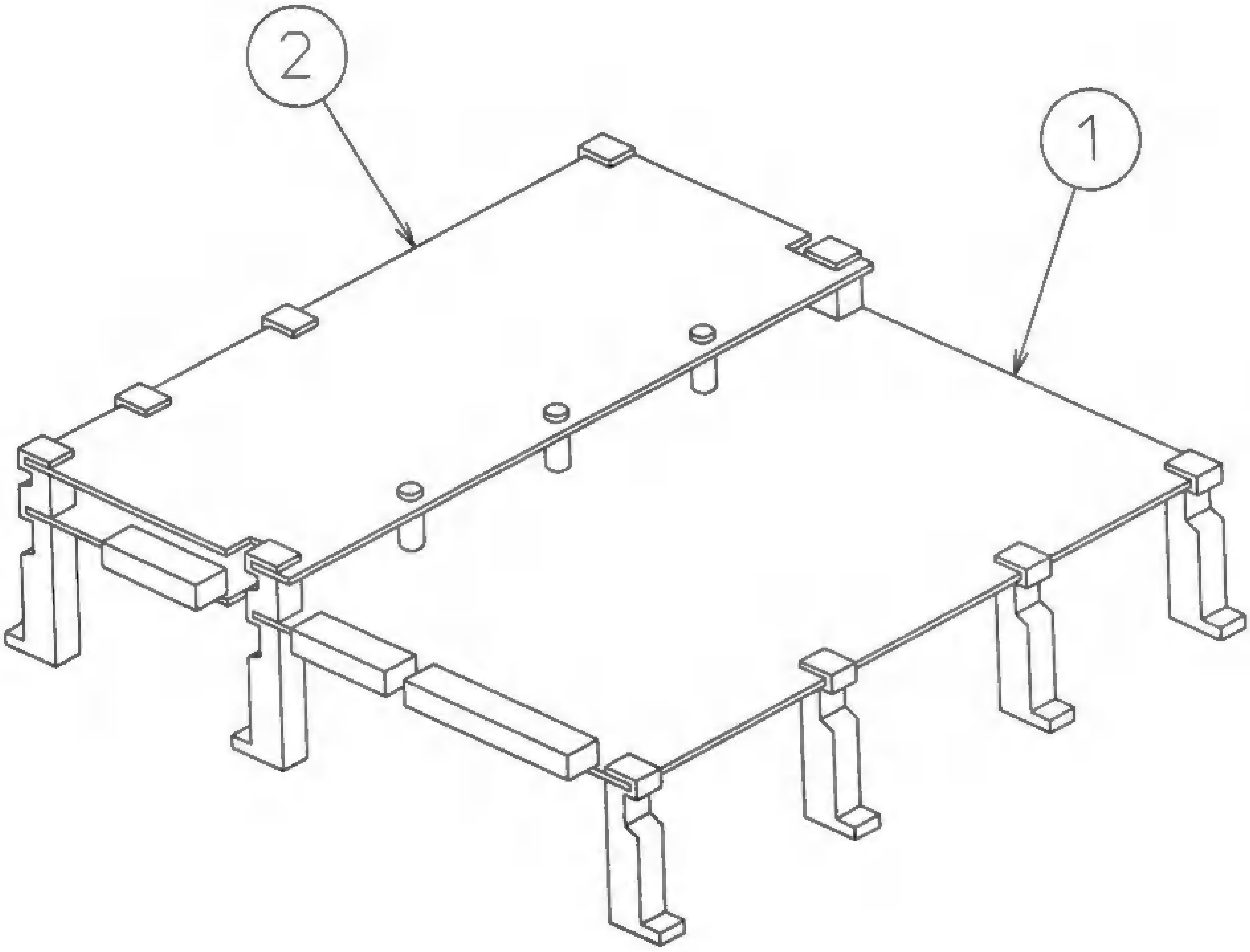
このモードで、全ての設定内容を初期化します。

```
              ALL INITIALIZE



               YES (INIT.)
            -> NO  (CANCEL)



        SELECT WITH SERVICE BUTTON
          AND PRESS TEST BUTTON
```

初期化するときは、“->”をサービスボタンで“ＹＥＳ”に合わせて、テストボタンを押します。
“ＮＯ”に合わせるてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。
初期化が完了すると“ＣＯＭＰＬＥＴＥ”と表示され、メニュー画面に戻ります。

4.ゲームボード

「ＳＯＮＩＣ　ＴＨＥ　ＦＩＧＨＴＥＲＳ」はゲームボード上のＤＩＰ　ＳＷを操作して設定変更する必要はありません。
事故や故障の原因になりますので、ゲームボードを露出することは控えて下さい。
ゲームボードを交換する際は、改造説明書（ＣＶＴインストラクション）もしくは改造前の製品の取扱説明書をお読み下さい。



	PART NO.	DESCRIPTION	
GAME BD (①+②)	833-12665	GAME BD SONIC THE FIGHTERS	
①MAIN BD	837-10854-91 837-10854-01 837-12312	MODEL2 B-CRX MAIN BD COM MODEL2 B-CRX MAIN BD COM B-CRX MAIN BD COM REV1.1	何れか一つ
②ROM BD	834-12666	ROM BD SONIC THE FIGHTERS	

SEGA

株式会社セガ・エンタープライゼス

本　社　〒144　東京都大田区羽田1-2-12

第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル

電話　AM施設　03-5736-7830

　　　国内販売　03-5736-7700

札幌支店　〒062　札幌市豊平区豊平五条3-2-34

電話　(代表)　011-841-0248

関西支店　〒561　大阪府豊中市豊南町東2-5-3

電話　(代表)　06-334-5333

九州支店　〒810　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5

電話　(代表)　092-452-6841